



VAINIUS VOLUNGEVIČIUS

Kauno technologijos universitetas

# RELIGIJA KOMPIUTERINIUOSE ŽAIDIMUOSE

## Religion in Computer Games

### SUMMARY

This article discusses the appearance of religion in computer games. While this topic still is a rapidly growing field, the achievement of the computer games has already earned a closer look. The analysis starts with the question of whether there is any place in computer games for religion at all. Also, if there are any aspects of religion in the games, how do these aspects manifest themselves? To answer these questions, many theoretical approaches to game studies (narratology, ludology and processive rhetorics) and actual game examples will be used.

### SANTRAUKA

Straipsnyje nagrinėjamos religijos apraiškos kompiuteriniuose žaidimuose. Nors pati tema vis dar yra tik populiarėjantis tyrimų laukas, žaidimų laimėjimai jau nusipelno būti aptarti. Analizė prasideda klausimu, ar religijai apskritai yra vietos žaidimuose. O jei jau religija žaidimuose aptinkama, tai kaip ji skleidžiasi? Šiam klausimui aptarti siekiama pasitelkti teorines žaidimų nagrinėjimo prieigas: naratologiją, ludologiją ir procesinę retoriką bei konkrečių kūrinių pavyzdžius bandant įvertinti, tarp kurių žaidimų aspektų (pasakojimo, mechanikos, žaidėjų improvizacijos) ir kaip iškyla religija.

### ĮVADAS

Žodžiai „religija“ ir „kompiuteriniai žaidimai“ retai sutinkami greta vienas kito dėl to, kad jei į interesų sritį patenka vienas iš šių dėmenų, tai antrasis dar ir kaip iš jos iškrenta. Pateikus sąlyginį pasiteisinimą, kad retai atsiranda, kas

apsiimtų nagrinėti religiją žaidimuose, lieka pagrindiniai klausimai: kodėl tai turėtų būti svarbu ir pirmiausia, ar apskritai galima kalbėti apie religiją žaidimuose, ar ji ten turi bei gali vaidinti kokį nors vaidmenį?

RAKTAŽODŽIAI: religija, kompiuteriniai žaidimai, naratologija, ludologija, procesinė retorika.

KEY WORDS: religion, computer games, narratology, ludology, processive rhetorics.

Neseniai pasirodžiusiame Heidelbergo universiteto Religijų studijų instituto leidinyje *Religion in Digital Games (Religija skaitmeniniuose žaidimuose)*<sup>1</sup> galima pastebėti, kad dažnam autoriui tenka pradėti savo straipsnį nuo pasiteisinimų ir temos pagrindimo. O pradinis jų pasitelkiamas argumentas būna tas, kad jei jau norima kalbėti apie religiją šių dienų kultūroje ir nagrinėti visuomenės požiūrį ir nuostatas, žaidimų aptarimas yra neišvengiamas. Juk tai – eksponentiškai auganti industrija (jau lenkianti muzikos ir kai kuriais skaičiavimais net ir filmų) su vis didėjančia kultūrine įtaka (dažnas prie žaidimų praleidžia daugiau laiko nei žiūrėdamas televizorių ar naršydamas internete).

Savo ruožtu pačios žaidimų industrijos požiūrį religijos atžvilgiu būtų galima lyginti su Holivudo laikysena – dažniausiai atsiribojusi, nes pirmiausia nenorima susiaurinti auditorijos ar rizikuoti savo įvaizdį papuošti dar vienu skandalu. Pavyzdžiui, *Assassins Creed* žaidimo pradžioje galima rasti įrašą, kad žaidimas sukurtas multikultūrinės kompanijos, pasižyminčios religijų ir tikėjimų įvairove (tai susiję ir su tuo, kad pirmoje dalyje veiksmas vyksta kryžiaus žygių metu Jeruzalėje, vėliau renesansinėje Europoje). Žinoma, yra ir išimčių. „Electronic Arts“ bandė savo žaidimo *Dante's Inferno* reklamine kampanija papildyti surežisuotu pasipiktinusių krikščionių protestu, tariamai nukreiptu prieš žaidimo išleidimą. Tai, kaip ir galima nuspėti, niekieno simpatijų nelaimėjo<sup>2</sup>. Kita vertus, kaip ir filmų ar muzikos atveju, yra susikūrusi alternatyva – vadinamieji krikščioniški (ar kitų religijų) žaidimai, kurie remiasi religiniais mokymais, o

kartais bando ir atvirai skleisti evangelinę žinią. Tačiau tokie žaidimai dažniausiai gali pasigirti tik sumanymu, nes dėl menkos kokybės nesulaukia platesnio dėmesio. Tai pripažįstama ir bandoma šią kliūtį įveikti, pavyzdžiui, jau kelerius metus iš eilės rengiamos krikščionių žaidimų kūrėjų konferencijos<sup>3</sup>.

Pastangos dedamos ir religija žaidimuose sutinkama, tačiau lieka klausimas: ar žaidimai apskritai yra tinkama medija religijai? Juk įmanomas variantas, kad pati terpė netiktų ar netinkamai iškreiptų turinį. Pavyzdžiui, Neil Postman teigia, kad religija (daugiausia omeny čia turima teleevangelikai) nėra tinkama televizijai, nes televizijoje viskas automatiškai subanalinama ir paverčiama pramoga, nelieka vietos sakralumui, ritualui. Be to, perkeliant turinį iš vienos medijos į kitą, pasikeičia ir kontekstas, o televizijos atveju viskas patenka į niekaip neatskirtą kasdienę svetainės aplinką, kurioje įprasta žiūrėti šnekučiuotis ir užkandžiauti, tad religinė laida atsiduria vienoje eilėje su pramoginiu serialu, dar neišvengiama ir būtinų, viską pertraukiančių reklamų<sup>4</sup>. Analogiškai nesuderinamumo teiginiai sutinkami ir žaidimų atveju. Žaidimai pirmiausia skirti pramogai, gal net vulgarokai, kad kuo labiau įtiktų masiniam vartotojui<sup>5</sup>. Tad religijos įterpimas į šį kontekstą gali net papikinti, kaip jau ir nutiko Indijoje išleidus žaidimą *Hanuman: Boy Warrior*. Buvo priekaištaujama, kad viena svarbiausių induizmo dievybių neturėtų būti redukuota tiesiog iki vairalazde kontroliuojamo žaidimo personažo ir atsidurti vienoje lentynoje šalia Barbės ir Scooby Doo<sup>6</sup>.

Vis dėlto norėtusi su tuo nesutikti, panašu, kad žaidimų siejimas vien su

pramoga yra ne fundamentali žaidimų medijos savybė, o greičiau stereotipinio įvaizdžio dalis – juk ir kinas savo anksčiau laikotarpiu buvo siejamas vien su pramoga, o šiuo metu kalbėti apie religiją kine jau visai įprasta. O žaidimai vis dar sunkokai braunasi prie socialinio pripažinimo kaip visavertė meno rūšis. Tačiau jie vis dažniau įrodo, kad turi, ką pasiūlyti, ir gali imtis viso spektro žmogaus išgyvenimų ir temų: psichologinių išgyvenimų (*Depression Quest*<sup>7</sup>, *Loneliness*<sup>8</sup>), karo išgyvenimo civilių akimis (*Hush*, *This War of Mine*). Atsiranda ištiesi judėjimai, tokie kaip „Values at Play“<sup>9</sup>, kurie stengiasi išryškinti žaidimuose užkoduotas vertybes ir panaudoti žaidimų argumentavimo galimybes kalbėdami apie socialines problemas. Šiame kontekste galimos sąsajos su religija neatrodo jau tokios netinkamos. Žinoma, čia reikėtų prisiminti, kad žaidimai turi unikalių aspektų, kurie juos skiria nuo visų kitų meno rūšių, o tai gali turėti įtakos religijos vaidmeniui žaidimuose. Visų pirma žaidimai pasižymi interaktyvumu bei unikalia žaidėjo padėtimi, kai jam tenka daug didesnis indėlis bei vaidmuo kūrinyje. Antra, žaidimai paremti griežtai apibrėžtomis taisyklėmis, procesais, o ne visi dalykai (ypač kalbant apie žmonių išgyvenimus) gali būti lengvai susisteminti, išreiškiami taisyklių bei kodų rinkiniu. Todėl norėtusi atidžiau pažvelgti, kokiais aspektais religija sutinkama žaidimuose bei kokie stiprieji ir silpnieji aspektai išryškėja.

## RELIGIJA KAIP DEKORACIJA, RELIGIJA KAIP MECHANIKOS DALIS

Religija, kaip bendro konteksto dalis, pasirodo pirmiausia žaidimuose, parem-

O aptarimą norėtusi struktūrinti remiantis žaidimų studijų diskusijomis. Nors tai ir yra supaprastintas jų vaizdas, tai gali padėti išskirti skirtingus aspektus, aptinkamus žaidimuose. Vieną didžiausių diskusijų sukėlė klausimas: ar žaidimai gali pasakoti istorijas? Atsakant į šį klausimą, radosi dvi stovyklos: naratologijos ir ludologijos. Naratologų atsakymas: taip, žaidimai, kaip ir kitos meno rūšys, gali pasakoti istorijas remdamiesi panašiais naratyvo konstravimo principais. Todėl ir buvo pradėta nagrinėti žaidimus remiantis iš literatūros bei kino pasiskolintais analizės įrankiais. Visą analizę jie sutelkia į atsirandantį pasakojimą, pavyzdžiui, gilinasi į klausimą, kokią istoriją perteikia *Tetris*. Savo ruožtu ludologai teigia, kad žaidimų esmė yra taisyklės, tikslai, sukurtos sistemos, o ne istorija. Kaip suformulavo Markku Eskelinenas: „Jei metu tau kamuolį, nesitikiu, kad tu jį numesi ir lauksi, kol jis pradės pasakoti istorijas.“<sup>10</sup> Neskubant vertinti istorijos svarbos žaidimuose, galima tik konstatuoti, kad joms dėmesio skiriama tikrai daug – žaidimų kūrėjai daug pastangų įdeda žaidimų pasaulių kūrimui, personažams, jų dizainui, priešistorėms, dialogams, ką ir analizuoja naratologai. Tarp viso to galima aptikti pasirodant ir religiją ar, tiksliau, tam tikras nuorodas į ją, kai jos naudojamos dekoracijai ar kontekstui pajūvinti, bei taip pat religija gali atspindėti ir žaidimų taisyklėse bei mechanikoje, kurias akcentuoja ludologai.

tuose istorine tematika. Be istorinių asmenybių (kunigų, popiežių ir kryžiuo-

čių) ar tuometinės architektūros (katedrų bei bažnyčių) neapsieinama vaizduojant viduramžius ir kryžiaus žygius. Taip pat mitologinis pasakojimas yra labai pravartus fantastiniuose žaidimuose, kur siekiant kuriamo pasaulio įtaigumo, sukuriamas išsitus mitologinis pasakojimas, apimantis fantastines rases, jų atsiradimą, santykius, pavyzdžiui, *World of Warcraft*, *Lineage* ir daugybėje kitų žaidimų, sukurtų sekant geriausioms Tolkienu tradicijomis. Tolkienu figūra šiuo atveju reikalinga atskiros analizės, nes, kaip žinia, jo per krikščionišką prizmę perleista Skandinavijos mitologijos interpretacija jau yra neatsiejamai įaugusi į fantastų vaizduotę ir užkariavusi ne tik knygas, stalo žaidimus (dar gerokai iki kompiuterinių žaidimų atsiradimo), o tai dažnam kūrėjui yra startinė pozicija statant savo pasaulį. Viskas pasidaro dar komplikuočiau, kai tolkinis interpretacijų interpretacijas pasitelkia dažniausiai nereliginiai autoriai ir taiko jas kitų religijų, mitologijų interpretacijai ar šie motyvai nukeliauja į Tolimuosius rytus ir maišomi, pavyzdžiui, su kinu mitologija. Galima pažymėti, kad fantastinių motyvų turinčiuose žaidimuose iškyla ir didžiausia eklektika, pavyzdžiui, nesibodima kartu suplakti angelų, drakonų, zombių, demonų, elfų bei vampyrų (pavyzdžiui, *Heroes of Might and Magic*). Kartais religinės aliuizijos naudojamos personažui apibūdinti, pavyzdžiui, pavadinant personažą Commander Shepard (Piemuo) (nors, autorių teigimu, su religija nesusiję, tačiau tokia interpretacija dažna) žaidime *Mass Effect* ar *John-117 Master Chief* žaidime Halo, kurio vardas dažnai interpretuojamas kaip aliuizija į Jono 1, 11 ar

11, 1. Tuo, matyt, siekiama papildomų konotacijų, bet tai telieka dekoracija, nes šie personažai, nors ir gelbėja visatą, taip ir lieka stereotipiniais veiksmo herojais. Taigi minėti pavyzdžiai gana gerai apibūdina dažną iš religinių tradicijų pasiskolintų elementų naudojimą – svarbiausiu tampa jų lengvas kultūrinis atpažinimas, bet dažniausiai nesivarginama panagrinti simbolių prasmės ar originalaus konteksto, iš kurio jie kyla, ir jie naudojami tik kaip dekoracija.

Tuo tarpu ludologų žvilgsniu aptariant žaidimus, galima išvelgti religiją ir jos apraiškas kaip žaidimo mechanikos dalį. Dažnai, ypač strateginiuose žaidimuose, religiniai pastatai ir šventikai įpinami į žaidimo sistemą, bet kartu neišvengiamai redukuojami iki eilinio statistinio veiksnio. Pavyzdžiui, žaidime *Stronghold* gali statyti bažnyčią, kuri didins populiacijos religingumą, o tai veiks jos laimingumą, kaip kad ir šalia stovinti smuklė, kuri, didindama alkoholio suvartojimą, taip pat paveiks populiacijos laimę. Panašiai ir žaidimo *Sid Meier's Civilization V* papildyme *Gods & Kings* atsiranda galimybė sukurti savo religiją, o tam reikia šventyklų, generuojančių tikėjimo taškus, o tada jau galima pasirinkti religijos savybes, tokias kaip populiacijos laimę ar pinigus, į ją atsivertus naujam miestui. Dar įdomi detalė yra ta, kad *Sid Meier's Civilization* ir religijos srityje mažai kas diferencijuojama ir remiamasi tuo pačiu modeliu, nesvarbu, ar žaisi už japonus ir sukursi islamo religiją, tavo „daliniai“ (misinieriai, egzorcistai) vis tiek bus tie patys, iš pažiūros primenantys katalikiškus vienuolius.

Didžiausias religijos vaidmuo mecha- nikoje gali būti sutinkamas vadinamajame „Dievo žaidimų“ žanre. Čia žaidėjui tenka dievo vaidmuo, pirmasis šio žanro žaidimu tituluojamas *Populous* (1989), o žinomiausia serija turbūt yra *Black & White*. Tačiau ir čia situacija panaši kaip ir kitose strategijose – dievo vaidmuo čia gana „žemiškas“, net ir tematiką bando ma orientuoti labiau į pagoniškus dievus (bet net ir tuo atveju gerokai supaprastinama). Žmonių maldos – resursai, o dieviškos galios pasireiškia gebėjimu išrauti kokį medį ar už pakarpos paėmus nusviesti neįtikusį žmogelį besivaržant dėl įtakos su kitais dievukais.

Iš viso to, kas buvo prieš tai parašyta, gali susidaryti nuviliantis vaizdas – juk pagalvojus apie religijos reprezentaciją mene, nėra svarbiausia tai, kad kokia katedra bus istoriškai teisingai pavaizduota, ar religija bus redukuota iki politinių, ekonominių aspektų, ar paaiškinamą nesuprantamų aplinkos reiškinių sudievinimu bei psichologiniais poreikiais. Šitokį kūrėjų požiūrį į religiją ypač gerai atskleidžia žaidimams sukuriamos dirbtinės religijos. Pavyzdžiui, sekta *Universal Brotherhood* žaidime *Shadowrun Returns* siekia privilioti pažeidžiamuosius visuomenės narius, kuriuos vėliau išnaudoja pamišę lyderiai. Net ir bandantys imtis kokių rimtesnių temų žaidimai dažnai kenčia

nuo disonanso tarp pasakojimo ir į veiks- mą orientuoto žaismo (angl. *ludonarrative dissonance*), kai dramatišką dialogą ar vi- deo intarpą lydi žaismo epizodas, labiau primenantis apsilankymą šaudymo treni- ruotėje su lėkštėmis, kur nuo taikiniais naudojamų objektų greitai nuplėšiamas prieš akimirką kurtas suasmeninimas ir pikseliai ekrane telieka pikseliais...

Žinoma, čia yra ir puikių išimčių, kaip teigia Richardas Clarkas, žaidimas *Walking Dead* pagaliau išsprendė Jėzaus savybių turinčio personažo stygiaus proble- mą. Šiame žaidime sudėtingoje apo- kaliptinėje situacijoje sutinkamas perso- nažas vardu Lee, kuris nuolatos turi aukotis ir aplinkinių interesus iškelti aukščiau savo asmeninių interesų<sup>11</sup>. Ta- čiau *Walking Dead* įtaigumo pasiekia daugiausia naudodamasis iš kitų meno šakų pasiskolintais įrankiais, tad šis žai- dimas artėja labiau prie interaktyvios istorijos. O štai grynai mechaniniai sprendimai, kaip teko aptarti, kalbant apie strateginius žaidimus, religiją per- kelia į labai instrumentinę padėtį, nes jei jau norima ją įterpti į tokią abstrakčią politikos ar ekonomikos simuliaciją, re- ligiją tenka susieti su kitais žaidimo ele- mentais, padaryti tik dar vienu veiksmu. Tačiau yra dar kitų galimų teorinių prie- eigų nagrinėjant žaidimus ir jas puikiai iliustruojančių žaidimų.

## RELIGIJA KAIP IŠGYVENIMAS, RELIGIJA KAIP SAVIRAIŠKOS DALIS

Ludologijos ir naratologijos diskusi- joms besitęsiant, jos galų gale susitaikė, teigdamos, kad abu šie aspektai – tiek pasakojimas, tiek taisyklės ir sistemos – yra svarbūs ir gali vienas kitą papildyti.

Tuo pat metu išsiskyrė dar viena forma- listinė pozicija, išpopuliarinta Iano Bo- gosto. Jo nuomone, žaidimai naudoja „procesinę retoriką“<sup>12</sup>, t. y. pasitelkdami procesus, sistemas ir taisykles gali savy-

je koduoti argumentus bei išsakyti politines ir etines žinutes. Taigi dėmesys nukreipiamas į istorijas, perteikiamas taisyklėmis ir sukurtomis situacijomis. O vienas geriausių to pavyzdžių gali būti laikomas žaidimas *Journey (Kelionė)*, kuris papunkčiui seka Josepho Campbello monomita (arba *Herojaus kelionė*) ir sugeba jį adaptuoti žaidimo medijai. Taigi šiame žaidime visa dvasinio (ar psichologinio) tobulėjimo kelionė perkeliama į išorę remiantis taisyklėmis bei sukurtomis situacijomis siekiant sukelti atitinkamą žaidėjo reakciją. Tai atliekama su minimaliais vaizdo ir teksto intarpais, vien per žaidėjo kontroliuojamo personažo veiksmus. Pavyzdžiui, įgyvendinti monomito gundymo epizodui, kur herojus turėtų nuklysti nuo pradinio savo tikslo, sukuriama situacija, kai žaidėjas lėtai kopia snieguotu kalnu vengdamas stiprių vėjo gūsių ir šalia pamato pilną aukso spindintį ir ramų kambarį (į jį užsukti dauguma žaidėjų ir susigundo). O vienas įspūdingiausių žaidimo sprendimų buvo žaidėjo pagalbininko ir vedlio vaidmenį suteikti kitam atsitiktinai prie žaidimo prisijungusiam patyrusiam žaidėjui. Tai puikiai įprasmina visą metaforą, nes žaidėjas, užbaigęs žaidimą, taigi praėjęs iniciaciją ir visko išmokęs, savo kelionės „laisvės gyventi“ pakopoje gali grįžti į žaidimą bet kurioje vietoje ir būti vedliu naujiems žaidėjams.

Tačiau ligšioliniame aptarime pritrūko dar vieno dėmens – būtent pačių žaidėjų indėlio. Galima net įtarti, kad taip nutiko neatsitiktinai. Miguelis Sircartas savo gana provokuojančioje esė *Against Procedurality (Prieš procedūriškumą)*, nutaikytą būtent į Bogostą ir jo ša-

lininkus, bando tai akcentuoti. Jo nuomone, toks formalus žaidimo supratimas, kai akcentuojamos taisyklės, procesai, juose užkuoduoti argumentai, iškelia kūrėjo vaidmenį, bet kartu labai instrumentiškai traktuoja žaidėją, redukuoja jį tiesiog iki iš anksto įrašytų žinučių išpakuotojo. O žaidėjas juk atsiņeša tiek savo įsitikinimus, kutūrinę patirtį, tiek ir imasi improvizacijos<sup>13</sup>. Tokia perspektyva leistų paieškoti religijos pėdsakų net žaidimuose, kurie tiesiogiai neturi jokių užuominų apie ją. O tokių interpretacijų galima sutikti. Mike Ruggetta iškėlė klausimą, ar patirties, žaidžiant vadinamojo *Bullet Hell* žanro žaidimus (tai šaudyklės žaidimų požanris, pasižymintis tuo, kad dažnai visas regos laukas užpildomas chaotiškais priešais bei jų šoviniiais ir šaudymas tampa vos ne intuicinis ir refleksyvus), negalima prilyginti meditacijos patirčiai<sup>14</sup>. O Ryanas G. Hornbeckas savo disertacijoje iškėlė mintį, kad kai kurių žaidėjų apibūdintos patirtys žaidime *World of Warcraft* gali priminti religinius ritualus bei potyrius<sup>15</sup>.

Taip pat pati žaidėjų bendruomenė gali improvizuoti naudodama žaidimo elementus savo religinėms praktikoms, pavyzdžiui, mirusių draugų atminimui (nors tai, žinoma, neturi būtinų religinių konotacijų). Vienas žymiausių to pavyzdžių *Eve Online* žaidėjo Seano Smitho atminimas, kai kiti žaidėjai jo garbei šiame mokslinės fantastikos žaidime pradėjo pervadinti savo kosmines stotis jo vardu ar palinkėjimais, o iš žaidime duotų įrankių kosmoso erdvėje jie sudėliojo iš vidaus šviečiančius burbulus kaip laidotuvių žvakučių atitikmenį<sup>16</sup>.

## IŠVADOS

Religija kompiuteriniuose žaidimuose, jei ir skamba kaip oksimoronas, tai tik dėl to, kad retkarčiais visuomenės nuomonei bei akademiniam nagrinėjimui reikia laiko, kol jis pasivys ir sugebės deramai įvertinti dar gana naujos medijos laimėjimus. Nėra jokių kliūčių kompiuterinius žaidimus pasitelkti įvairiausioms temoms nagrinėti, taip pat panaudojant ir religinius aspektus. O ir religijos apraiškų nagrinėjimas šiuolaikinėje kultūroje nebegali išsi-

versti be kompiuterinių žaidimų aptarimo dėl jų jau turimos ir vis dar augančios svarbos. Ypač kai žaidimuose taip unikalai susipina iš kitų medijų paveldėti motyvai, kūrėjų patirtys ir nuostatos bei pačių žaidėjų asmeninis indėlis. O religija čia sutinkama kaip siužeto dėmuo, pasakojimo dekoracija, mechanikos dalis, žaidėjų išgyvenimas ar saviraiškos forma. Žinoma, dažnai negrabiai ir paviršutiniškai, bet su užtikrintais puikiais pavyzdžiais.

## Literatūra ir nuorodos

- <sup>1</sup> Žr. Heidelberg *Journal of Religions on the Internet*. Vol. 5, 2014, *Religion in Digital Games*. <<https://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/religions/issue/view/1449/showToc>> [žr. 2015 01 14]
- <sup>2</sup> Žr. Owen Good, EA's Fake Protest Riles Some Religious. *Kotaku. Australia*, 2009. <<http://kotaku.com/5289471/eas-fake-protest-riles-some-religious>> [žr. 2015 01 14]
- <sup>3</sup> Žr. The Christian Game Developers Community. <<http://cgdc.org/>> [žr. 2015 01 14]
- <sup>4</sup> Žr. Neil Postman, *Amusing Ourselves to Death*. 2 leid. London: Penguin books, 2006, p. 117–119.
- <sup>5</sup> Žr. Owen Good, Religion In Games: Less A Leap Of Faith, More A Suspension Of Belief. *Kotaku. Australia*. 2010. <<http://www.kotaku.com.au/2010/04/religion-in-games-less-a-leap-of-faith-more-a-suspension-of-belief/>> [žr. 2015 01 14]
- <sup>6</sup> Žr. Owen Good, India's First Game Gets India's First Game Controversy. *Kotaku. Australia*. 2009. <<http://kotaku.com/5217826/indias-first-game-gets-indias-first-game-controversy>> [žr. 2015 01 14]
- <sup>7</sup> Žr. „Depresion Quest“. <<http://www.depressionquest.com/>> [žr. 2015 01 14]
- <sup>8</sup> Žr. „Loneliness“ <<http://www.necessarygames.com/my-games/loneliness>> [žr. 2015 01 14]
- <sup>9</sup> Žr. Values at play. <<http://valuesatplay.org/>> [žr. 2015 01 14]
- <sup>10</sup> Markku Eskelinen, The Gaming Situation. *Game studies*, Vol. 1, issue 1, 2001. <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>> [žr. 2015 01 14]
- <sup>11</sup> Žr. Richard Clark. How “The Walking Dead” Solved Videogames’ Christ-Figure Problem. *Christ & Pop Culture*, 2013. <<http://christandpopculture.com/how-the-walking-dead-solved-videogames-christ-figure-problem/>> [žr. 2015 01 14]
- <sup>12</sup> Ian Bogost, *Persuasive Games*. London: The MIT Press, 2007, p. 2.
- <sup>13</sup> Žr. Miguel Sicart, Against Procedurality. *Game studies*, Vol. 11, issue 3, 2011. <[http://gamestudies.org/1103/articles/sicart\\_ap](http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap)> [žr. 2015 01 14]
- <sup>14</sup> Žr. Can Bullet Hell Games Be Meditative?, 2013. <[https://www.youtube.com/watch?v=DY-45Dj-Rk\\_E](https://www.youtube.com/watch?v=DY-45Dj-Rk_E)> [ žr. 2015 01 14]
- <sup>15</sup> Žr. Ryan G. Hornbeck, A pure world: moral cognition and spiritual experiences in Chinese World of Warcraft. Doctoral Thesis, University of Oxford, 2012.
- <sup>16</sup> Žr. Kate Cox, How Video Game Fans Mourn the Death of One of their Own, Slain in Libyan Attacks. *Kotaku. Australia*, 2012. <<http://kotaku.com/5942638/how-video-game-fans-mourn-the-death-of-one-of-their-own?tag=eveonline>> [žr. 2015 01 14]